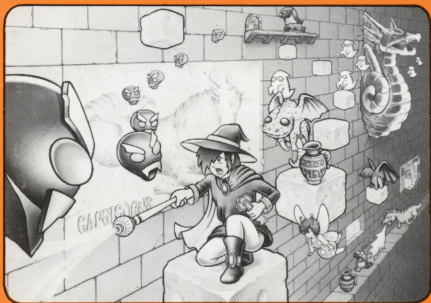
任天堂 ファミリー コンピュータ™ 用カセット

SOLOMON'S KEY

TM

取扱説明書

TECMO

このたびは、テクモランド・ゲームカセット「ソロモンの鍵」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

使用上の注意

1. 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および、強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。
2. 故障の原因となりますので、端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。
3. シンナー、ベンジン、アルコールなどの揮発油ではふかないでください。
4. テレビ画面から、できるだけ離れてゲームをして下さい。
5. 長時間ゲームをする時は健康の為、約2時間ごとに10分から15分の小休止をして下さい。

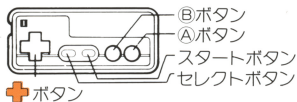
※テレビによっては画面の一部が欠ける場合があります。

1. プロローグ

世界がまだカオスの状態にあった頃、悪霊たちは悪行の限りをつくし、暴れ回っていた。偉大なる王ソロモンは、魔術を研究し、その生涯の成果を記した魔法書「ソロモンの鍵」の魔力で、悪霊たちを地下星座宮深く封じ込めたと伝えられている。

この伝説を信じ、長年探し求めた道士がいた。彼はついに星座宮を発見し、「ソロモンの鍵」にたどり着いた。魔法書を取る。と、次の瞬間、悪霊たちが溢れ出し、世界と時間を引き裂いた！　世界はふたたび天地創造以前のカオスと化し、悪霊たちの支配する闇の王国となった。妖精の園ライラックの王、ユトラは、魔法使いダーナに世界の修復を命じるのだった。ダーナは今、禁断の閉じられた秘境、魔の星座宮に踏み込んでいく……。

2. コントローラーの操作方法

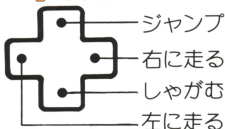
■Ⅰコントローラー

※Ⅱコントローラーは使用しません。

●**スタートボタン**　押すとゲームが始まります。

《ポーズ機能》ゲーム中に押すと、ポーズ音が鳴ってゲームがストップします。もう一度押すと、スタートします。

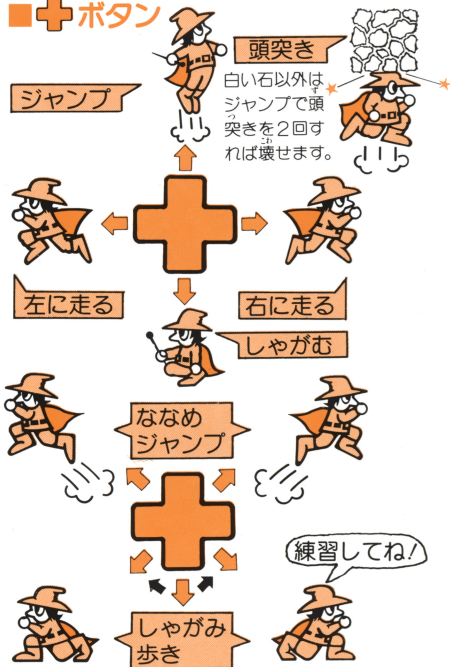
●**セレクトボタン**　使用しません。

■ダーナの操作

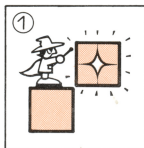
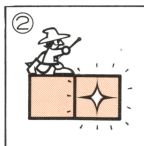
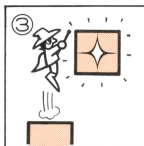
●✚ボタン

★ななめに入れるとななめジャンプやしゃがみ歩きもできますよ。

●Ⓐボタン　換石(かんせき)の術(じゅつ)を使います。
(6ページをごらん下さい。)

●Ⓑボタン　火球(かきゅう)の術(じゅつ)を使います。
(7ページをごらん下さい。)

■✚ボタン

しゃがみ歩きは、いちど✚ボタンを下にしてから、ななめに入れるとできます。

■Ⓐボタン（換石の術）

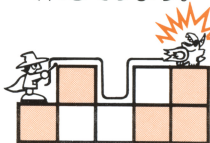
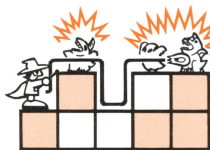
魔法で石を出したり消したりできます。ただし白い石は消せず、またターゲットなどのある所や悪魔の封印の所には石を出せません。

①ふつうは前に、出したり消したり。

②しゃがんで押すと、下に出したり消したり。

③ジャンプをすれば、上にも、ほらね！

★バーンに向かってこの魔法を使うと、火をしばらくの間、小さくすることができますよ。

◀悪魔の封印

換石の術を封じ込める魔力をもっています。

■Ⓑボタン（火球の術）

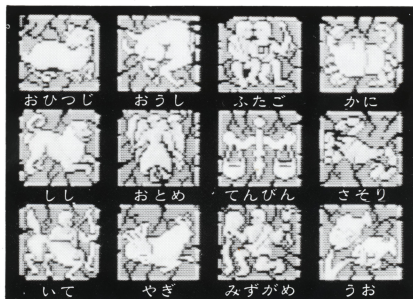
聖なる火の球（ファイアボール）が投げられます。聖なる火は敵を包み、倒してくれるでしょう。

●ファイアボールは石にそって進み、敵に当たると消えます。

●スーパーファイアボールは通り道にいる敵をすべて焼き払うことができます。

●ファイアボールはマンダのつぼを取ると貯めることができます。ただし、画面右上の巻物の長さ分しか持てません。よく考えて有効に使わないと、後悔することに……。

3. 遊び方

■クリア方法

地下星座宮は50の部屋からできていて、それぞれの部屋が扉を通じてつながっているのです。

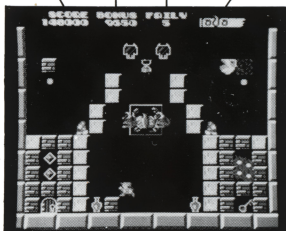
この扉はカギを取ると開き、開いた扉の所に行くと次の部屋へ行くことができます。でも中には石の中にカギが隠されている部屋もあるのでご用心。

■ライフとボーナス

カギを取って扉に行くだけ、といっても、のんびりしているわけにはいきません。画面上部にLIFE(ライフ)という表示(ひょうじ)がありますね。これはダーナの生命力(せいめいりょく)なのです。魔の星座宮には大変邪悪(じゃあく)な魔力が充満(じゅうまん)しているので、ダーナの生命力を吸い取っていきます。生命力が尽(つ)きる前にクリアしなくてはならないのです。うまくクリアすれば、解放された妖精たちが祝福(しゅくふく)し、残りの生命力をボーナスとして加算(かさん)してくれますよ。

ダーナの生命力

助けた妖精の数

PLAYER(プレイヤー)スコア

巻物（ファイアボールのストック）

4. 魔法のアイテム

魔法のアイテムは全部で12種類。はじめから見えているものや、石の中に隠されているもの、さらに、一度石を出してから消すと現れるものもあるといいます。敵が持っているものも、ありますよ。

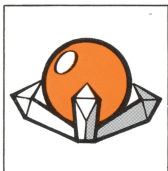
●マンダのつぼ

青いつぼはファイアボールの素が入っていて、取ると巻物にストックできる。
オレンジのつぼはスーパーファイアボールだ。

●マガドラのつぼ

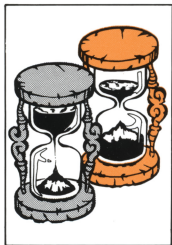
次に投げるファイアボールがスーパーファイアボールになる。これは、敵を倒さないと出てこないよ。

●ライラの巻物

大魔道師ライラの力で画面表示の巻物の長さがのび、ファイアボールをひとつ多く持てるようになる。敵が持っていることもあるぞ。

●クリスタル・ラド

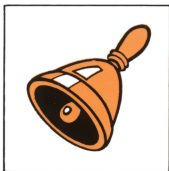
ブルーは、ファイアボールのとどく距離が半ブロック分、レッドは2ブロック分長くなる。レッドは敵が持っていることもあるらしい。

●メルトナの薬

オレンジ色の薬のつぼ。画面中のデーモンズヘッドとサラマンダーを一瞬のうちに消滅させてしまう強力な魔力が詰まっている。

●ノルムの砂時計

時間の商人ノルムの砂時計。
赤はライフを5,000に、青は10,000にもどす力がある。赤はライフが5,000以下になるまで取らない方がいい。

●エドレムの薬

ビンに入った灰色の薬。これは妖精の園ライラックの北方にあるエドレムの丘でとれる薬草からつくられる。中身が半分のものはライフが2倍に、いっぱいのものは5倍にする力を秘めている。

●ライラックの鐘

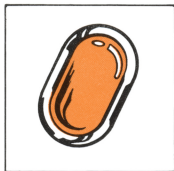
妖精の園ライラックから妖精を呼びよせる力がある。妖精を10人助けるとダーナが一人増えるよ。敵が持っていることもある。

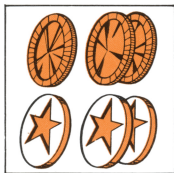
◀妖精

●マプロスの薬

不死身の勇者マプロスの残した薬。ダーナを１人増やしてくれる。

●宝袋

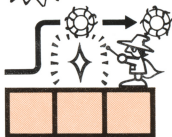
敵を倒すと出てくる。
100点、200点、500点、1000点、2000点、5000点、10000点、20000点の８種類がある。

●ジュエル(宝石)

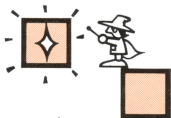
500点、5000点、50000点の３種類がある。

●金貨・銀貨

100点、200点、1000点、2000点、10000点、20000点の６種類がある。

秘伝 3大裏テク公開

「ソロモンの鍵」には裏テクがいっぱいだ。その一部を紹介しちゃおう。

その1 スパークボール誘導

ダーナの前の石にスパークボールが来た時、石を消すと、足場を失なったスパークボールは、そのまままっすぐ飛んでいくぞ！

その2 遠方換石の術

まずダーナを石のすみギリギリまで進ませよう。ここで換石の術を使うと石ひとつ分向こうに石の出し消しができるぞ！

その3 バーン対策法

バーンのある石の上でも、はじの方なら乗ることが できる！

5. 待ち受ける悪霊たち

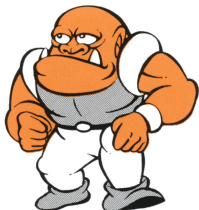
◀カミーラの鏡

死の世界と通じる鏡。ここから次々と現れる敵もいる。

デーモンズヘッド▶

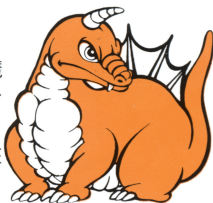
首だけで生きかえったデーモン。石に当たると破壊してはねかえり、一定時間で消滅。
カミーラの鏡から次々と出現。

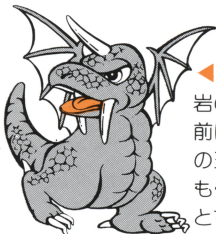
◀サラマンダー

火の精が邪悪な魔法で実体化したもの。
ダーナに向かって行き、近くで火を吹くから注意。
カミーラの鏡から出現する。

◀ゴブリン

かつての星座宮の番人。石を素手でくだく怪力の持ち主。昔のくせでダーナを見ると追いかけてくる。落とすと消滅する。

ドラゴン▶

小動物が邪悪な魔力で魔物と化したもの。後ろから近づいても、急にふりかえり、炎を吐くので注意。落とすと消滅する。

◀ガーゴイル

岩のような表皮の魔物。前に敵を見つけると、火の玉を撃つ。これは石をもくだく威力がある。落とすと消滅する。

ゴースト▶

死人の魂が魔物となって復活したもの。左右を往復するだけだが、石にぶつかって壊すので気をつけたい。

◀ヌエル

ゴーストとコウモリの合成怪物。上下を往復するが、その目はいつもダーナに向けられている。

スパークボール▶

別名魔の光。石にそって動き回る。いつの間にか近づいてくる恐しいやつ。

パネルモンスター▶

なかば化石となった巨大なライオンの頭。ただ黙々と火の玉を吐き続けるだけの魔物。

◀バーン

呪いの油で燃えている炎。赤い炎は下の石を消して落とすと消滅させることができる。
青い炎は呪いが強く、落としても消滅しないので注意が必要だ。
換石の術をかけると、しばらく小さくなって飛び越せる。

6. エピローグ

星座宮は、まだまだ未知の神秘が満ちあふれています。そのいくつかを紹介しましょう。

妖精の楽園

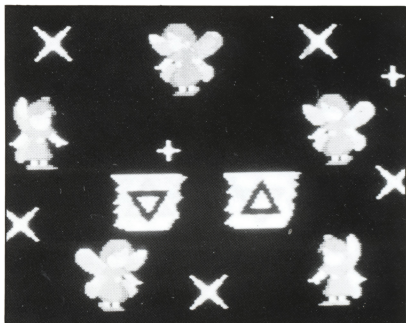
風のうわさでは、妖精の楽園も今では悪霊に襲(おそ)われて、妖精たちが助けを求めているとのこと。きっと探しあて、助けてあげてくださいね。

魔法書の神秘

魔法書「ソロモンの鍵」は、“時(とき)の呪文(じゅもん)”と“空間(くうかん)の呪文(じゅもん)”を記した２ページが破り取られているそうです。これらのページを合わせると、より強大な魔力となり、結末(けつまつ)が違(ちが)ってくるはずです。
すべての結末を体験(たいけん)できるかな。ソロモンの封印(ふういん)が、きっとそのありかへと導(みちび)いてくれるでしょう。

妖精の王女

星座宮のどこかにライラックの王ユトラの娘リヒタが幽閉(ゆうへい)されているらしいのです。いにしえの伝説に、王女の奇跡(きせき)が世界に妖精を宿(やど)らせるとあります。
あなたは奇跡を呼べるでしょうか。

すばらしいエンディングを迎(むか)えられるかどうかは、あなた次第(しだい)！
さあ、ダーナの不思議(ふしぎ)な旅は今、始まったばかりです。

7. ゲーム偏差値(G・D・V)

「ゲーム偏差値」は、ゲームオーバー、またはゲームクリア時に画面に表示されます。
これは君のプレイ中の様々な要素を、総合的に評価する画期的な方式。得点だけで競争するのはもう古い。得点以外のいろいろなテクニックも同時に評価するG・D・Vなら真の実力が競えるというもの。
さて、君はいくつまで出せるかな。
究極の偏差値とはいったいいくつなのだろう。

●ここに記されていたことが「ソロモンの鍵」のすべてではありません。この他にも高得点のための隠れテクや隠れキャラがいっぱいつめこまれています。でもそれは秘密。あなたの努力と根性で、みつけ出してください。
なお、テクモに直接電話していただいても、ご質問には絶対にお答えできませんので、ご了承ください。

★テクモランド・ゲームカセット
「マイティボンジャック」、「ソロモンの鍵」のパッケージの耳の部分（ジャックの顔、Ⓙマーク、ダーナの顔、カギのイラスト）は、大切にとっておいて下さいネ！
11月にとってもいいお知らせがありますよ。

テクモランド・ゲームカセット「ソロモンの鍵」に対するファンレター、質問などは、はがきで下記まで、住所・氏名・年令・電話番号を添えてお願いします。

〒101 東京都千代田区神田須田町2-2
須田町藤和ビル

テクモ 株式会社 テクモランド係
☎03(256)2525

TECMO